namcot

ハイドライド3

闇からの訪問者

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

HYDLIDE 3

このたびはナムコット・ゲームカセット「ハイドライド3」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。
プレイの前にお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。

ハイドライド3

闇からの訪問者

もくじ

1 ものがたり

　あれはもう何年前のことだったのでしょう。怪物の猛威にさらされていたことなど嘘のように、フェアリーランドは平和に満ちあふれていました。

　そう、あの巨大な火柱が立ち昇った、いまわしい夜が来るまでは……。

　その翌日、フェアリーランドの一角に、不思議な扉が出現していました。この扉に入った人はいずこへともなく飛ばされ、二度と戻っては来ませんでした。

　事態を重くみた修道僧たちは、原因を探るよう、1人の若者に命じました。今やフェアリーランドでは数少ない、戦士を目指す若者です。

ガイザックを倒し、妖精の国に平和をとりもどせ！

旅立ちに先がけ、修道僧は昔フェアリーランドで起こった戦いについて、若者に話して聞かせ、最後にこう付け加えました。

「よいか、戦士たる者、強ければよいというものではない。心を磨いてこそ初めて一人前になれるのだ。それを忘れてはならんぞ」

そして若者は、たった１人で冒険に出発しました。修道僧の言葉を胸に秘め、真の英雄たらんことを誓いながら……。

■闇の支配者、ガイザックを倒せ！

次元を超え、三度、フェアリーランドに危機が迫ります。平和をおびやかす闇の支配者ガイザックを倒し、この地の平和を守ることがキミの使命です！

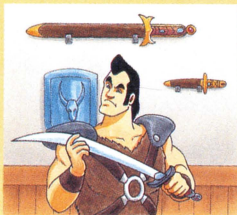
■冒険を重ね、キミだけの英雄を育てあげよう！

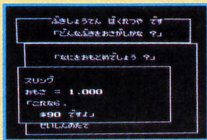
「ハイドライド３」はアクションＲＰＧ！　敵との激しい戦いなくしては、主人公も強くなれません。幾多の試練を乗り越えて、はじめてガイザックを倒せる英雄が育つのです。

また情報集めも大切です。キミと同様、主人公にとっても闇の世界は未知の領域。多くの人から話を聞き、冒険に役立てていって下さい。

時間と重さの概念を、しっかり頭に入れて戦おう！

■時間の概念

この世界には、わたしたちの世界と同じように“時間”が存在します。主人公は時の流れに合わせて、起きたり、食事をしたり、眠ったりしなくてはいけません。時間にルーズな主人公は、たちまち体をこわしてしまうことでしょう。

■重さの概念

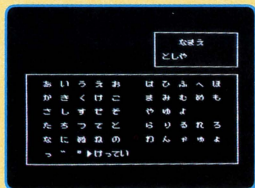
もうひとつ大事なことがあります。それはすべてのアイテムに“重さ”があるということです。主人公は自分の力の範囲内でなければ、能力をフルに活かすことはできず、装備の仕方も腕の見せどころとなります。

ぶきしょうてん ばくれつや です
「どんなぶきをおさがしかな ?」
「なにをおもとめでしょう ?」
スリング
おもさ = 1.000
「これなら，
$90 ですよ」
ぜいしんのたて

3 ゲームのはじめ方

1 スタート画面

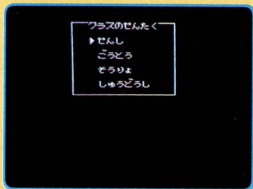
✚ボタンで▶カーソルを動かし、CONTINUEかSTARTを選び、スタートボタンを押して下さい。

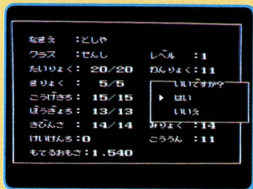
START スタート　ゲームを最初から行うときは、こちらを選びます。

CONTINUE コンティニュー　前回のプレイをセーブしておけば、その続きから遊べます。セーブはプレイ中、宿屋に泊まると自動的に行われます。

2 名前の登録

✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力して名前を決めて下さい。間違えて入れたときは、Ⓑボタンで解除し、入れ直して下さい。

最後に〝けってい〟を選び、Ⓐボタンを押します。

宿屋に泊まると自動的にセーブできるぞ！

3 クラスの選択

主人公のクラス（職業）を決めて下さい。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。なお、各クラスについては、12、13ページを参考にして下さい。

4 ステイタスの決定

キミの選んだ主人公の各能力が表示されます。Ⓐボタンを押すとウインドウが出るので、ゲームを始めるなら〝はい〟、主人公を作り直したいなら〝いいえ〟を選んでⒶボタンを押して下さい。各能力の意味は 8～11ページで説明します。

■ステイタスの意味(1)

なまえ　【名前】　プレイヤーの登録した名前です。

クラス　【CLASS】主人公の職業。

たいりょく　【体力／最大体力】
生命力です。これが0になるとゲームオーバー。宿屋や傷薬、食料、魔法で回復します。

まりょく　【魔力／最大魔力】
魔法を使うと減り、失くなると、魔法が使えなくなります。宿屋や薬草で回復。

こうげきち　【修正攻撃値／基本攻撃値】　敵に対する攻撃力です。
主人公のレベルに応じて上がるのが基本攻撃値で、それに装備している武器の分を加えたものが修正攻撃値です。

ぼうぎょち　【修正防御値／防御値】　敵からの攻撃を防ぐ力です。攻撃値と同じように、レベルに応じて上がる基本値と、装備した防具の分を加えた修正値があります。

●ステイタスは主人公の能力を示すものです。それぞれの意味をよく理解し、主人公を作るときやプレイ中役立てて下さい。

きびんさ　【修正後の機敏さ／基本の機敏さ】　敵からの攻撃をかわす素速さを表します。基本値から装備している道具の重さの分が差し引かれ、修正値になります。

けいけんち　【経験値】　敵を倒した経験を数字で表したもの。これと引き換えにレベルを上げたり魔法を覚えたりします。

レベル【LEVEL】
主人公の能力を総合的に表すものです。

経験値を一定量ためて「聖なる寺院」でアップします。

わんりょく　【腕力】　この値が大きいほど、自分の攻撃が敵に当たりやすくなります。また、使いこなせる重さも、腕力が強いほど大きくなります。

きょうよう　【教養】　賢さを表すもので、魔法の効力や文字の読解力に影響します。

■ステイタスの意味(2)

こころ　【心】　心の善悪を示すもので、値が大きいほど安く買い物ができ、ゲームを解く上でも重要なポイントになります。悪い怪物を倒すと上がり、善い怪物を倒すと大きく下がります。

きようさ
【器用さ】
手先の器用さを表し、値が大きいほど宝箱のワナにかかりにくくなります。

みりょく　【魅力】　主人公の人間的魅力で、これも物の売買に影響します。

こううん　【幸運】　ゲーム全般に関わりますが、特に攻撃のツキを左右します。

もてるおもさ　【持てる重さ】
持っているアイテムの総重量が、“持てる重さ”を越えると、移動がとても不便になります。

じょうたい　【状態】
主人公の状態（主に健康の）を表します。詳しくは17ページで。

しょじきん　【所持金】

現在持っているお金の量です。怪物を倒すと、手に入れることができます。

つかいこなす　【使いこなす】

主人公が使いこなせる武器の重さです。この値を越える武器を装備しても、その性能をフルに活かすことができず、修正攻撃値が基本攻撃値より低くなってしまうこともあります。

そうび　【装備】

現在身に付けている武器と防具です。コマンド（道具を使う）で身に付けないと、装備したことにはなりません。

以上のデータは〝自分を知る〞コマンドで見ることができます。

□クラスの種類

戦　士

最もバランスのとれたキャラクターです。魔法を6種類しか覚えられないのが難ですが、戦闘関係の数値は高くなっていますから、戦闘好きな人、逆に戦闘が苦手な人にもおすすめです。

強　盗

体力・腕力がずば抜けているので、いち早く強力なアイテムを装備して、ガンガン攻めていけるキャラクター。しかし職業柄、魅力や心といった人間性に問題があり、また魔力の低さも悩みの種です。

僧侶

魔力や心、教養といった精神面の強さと、腕力や攻撃値、防御値など身体面の弱さを合わせ持っています。

序盤は苦労しそうですが、経験値のもらい方が他のクラスより高いため、意外に成長は早く、特に魔法を全部覚えた後は、前半のうっぷんも一気に晴らせるでしょう。

修道士

ほとんどの能力の初期値が平均以上、加えて魔法もすべて覚えることができます。一見、理想的なキャラクターに思えますが、実はたったひとつだけ欠点があるのです。それは体力が異常に低いこと。アクションゲームが得意な人なら、テクニックで補えるでしょうが、それ以外の人だと苦戦は必至です。

4 操作法と基本画面

●主人公の操作はコントローラーによって行います。通常はゲームフィールド上を移動して、町の人から情報を聞いたり、敵と戦ったりして冒険を進めて下さい。さらに必要に応じて、コマンドを呼び出して命令を出したり、表示部を切り換えることができます。

■コントローラーの使い方

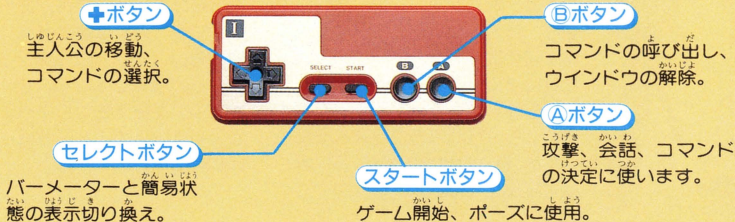
✚ボタン
主人公の移動、
コマンドの選択。

Ⓑボタン
コマンドの呼び出し、
ウインドウの解除。

Ⓐボタン
攻撃、会話、コマンドの決定に使います。

セレクトボタン
バーメーターと簡易状態の表示切り換え。

スタートボタン
ゲーム開始、ポーズに使用。

I
SELECT START
B A

アクションとコマンドを使ってゲームを進めよう

■画面表示

表示部

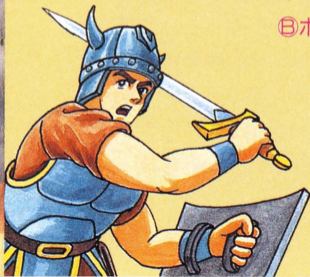
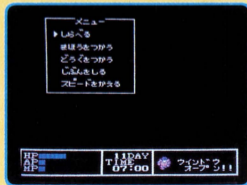
セレクトボタンで2種類の表示を切り換えて見ることができます。詳しくは16、17ページで。

ゲームフィールド

主人公を操作し、移動や攻撃、会話などを行うところです。

Ⓑボタンを押すと コマンドを呼び出します

コマンドのメニュー

必要に応じてコマンドで命令を出せます。詳しくは18、19ページで。

■表示部の見方

■バーメーター表示　ゲーム開始時の表示です。

ゲーム内の日数と時間　詳しくは20、21ページで。

体力値
攻撃値
魔力値

それぞれの値をバーメーターで表しています。赤い部分は最大値、青い部分（HPの高いときは緑色）は現在の状態です。

サブメッセージ表示

敵と戦っている間は、その敵の名前、体力値のバーメーターが表示されます。22ページを参照。

セレクトボタンで、表示部を切り換えられるぞ！

■**簡易状態表示**　バーメーター表示からセレクトボタンで切り換えます。

サブメッセージ表示

所持金

経験値

GOLD $8,080
EXP. 574
STAT せいじょう

STATUS

主人公の状態

せいじょう：健康そのものです。

キケン！：体力が少なく死ぬ寸前です。早急に回復してあげて下さい。

ねむい：23時を過ぎ、眠くなっています。宿屋へ急ぎましょう。

しょくじがしたい：お腹をすかせています。食事が必要です。

どく：毒に侵されています。放っておくと体力が減ってゆくので、毒抜きなどで治療しなければなりません。

⑤コマンド

●コマンドを使うときは、Ⓑボタンで呼び出して行います。メニューの中から✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。ゲームフィールドに戻したり、ウインドウを戻すときはⒷボタンを押して下さい。

しらべる 足元を調べたり、宝箱を開けるときに使います。特に重要なものの上を通るとチャイムが鳴りますから、そんな場所では必ず調べるようにしましょう。

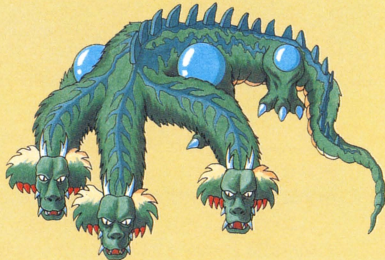
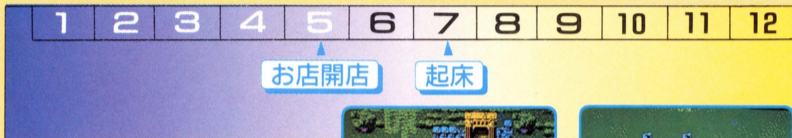
まほうをつかう 魔法を使うコマンド。使った分だけ魔力を消費します。

どうぐをつかう アイテムを使ったり捨てたり、あるいは武器や防具を装備したり外したりするコマンドです。アイテムは一度に12個までしか表示されないので、それを越える数の場合は、〝きりかえ〟を選んで残りを見て下さい。

じぶんをしる　自分の能力、状態等を見るコマンド。2画面あるので、Ⓐボタンで送って見て下さい。

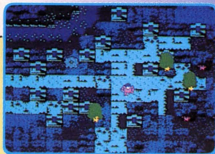
スピードをかえる　ゲーム内の時間の進行速度を、3段階に切り変えます。

6 主人公の一日　〈時間について〉

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
				お店開店		起床					

●「ハイドライド3」では、ゲームの中で〝時間〟が流れています（ポーズ中やウインドウオープン時を除く）。

私たちの世界と同じように、1日は24時間あって、時間の経過は主人公の冒険にいろいろな影響をあたえます。

食　事　昼と夕方には食事が必要です。食料を持っていれば、13時と19時に主人公は勝手に食事をしますが、持っていないときは「しょくじがしたい」と表示され、放っておくと徐々に体力が減っていってしまいます。

食事と睡眠は、規則正しくとらないといけないよ

睡　眠　23時になると「ねむい」と表示され、次第に腕力が低下してゆきます。こんなときは宿屋に泊めてあげて下さい。翌朝7時から元気に出発できます(このとき同時にセーブも行います)。無理をすれば徹夜もできますが、その場合でも6時間ごとに食事が必要です。

そ の 他

①武器と道具屋の営業時間は5～20時です。

②20時をすぎると怪物たちの動きが活発になります。

7 冒険の日々(1)

敵を倒し、経験値
とお金をかせごう

■戦闘について

ガイザックを求めてフェアリーランドを旅する主人公に、手下の怪物たちが襲いかかってきます。キミは主人公を✚ボタンで４方向に動かし、Ⓐボタンで敵を攻撃していって下さい。

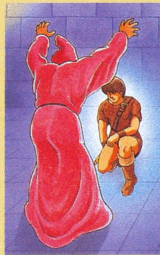
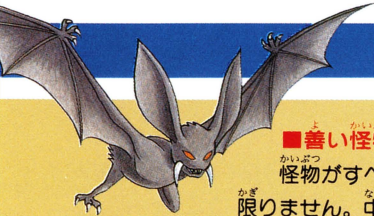
敵を攻撃したり、敵から攻撃されると、画面の右下には「敵の名前」と「敵の体力のバーメーター」が表示されます。戦闘の際には、自分の体力同様、これらに注意しながら戦いましょう。

敵を倒すと経験値とお金が手に入ります。主人公が負けた場合（体力が０になったとき）はゲームオーバーです。セーブしてあったところからコンティニュープレイで再開して下さい。

経験値をかせいで、聖なる寺院でレベルアップ！

■主人公をレベルアップさせよう！

敵を倒して手に入れたお金や経験値で、主人公を成長させていきましょう。お金があれば、町の武器屋や道具屋で、より強力な装備をそろえられますし、経験値は「聖なる寺院」でレベルアップに、また「魔道士の館」で魔法に引き換えてくれるのです。

冒険を始めて間もないうちは町の近くで戦うのが精一杯ですが、強く成長した主人公は、より遠くへ冒険できるようになるでしょう。

□冒険の日々(2)

■善い怪物と悪い怪物を見きわめるべし

怪物がすべて敵であるとは限りません。中にはこちらから攻撃しない限り、襲ってこない友好的なものもいるのです。

もし友好的な善い怪物を倒してしまうと、〝心〟が一気に減ってしまい、後半のプレイに大きな影響をあたえてしまうことでしょう。

スタート時では食人樹が悪い怪物、樹木の精が善い怪物です。見かけはそっくりですが、食人樹は近くに寄ると攻撃をしかけてくるので、それを確かめて反撃して下さい。新しい怪物が出たときも先制攻撃はひかえ、まず善悪を確かめることが大切です。

■移動中や宝箱を開けるときは、ワナに注意しよう！

冒険中は怪物だけでなく、あちこちに仕掛けられたワナにも気をつけなくてはなりません。器用さの低い主人公の場合は、宝箱のワナにかかりやすいため、特に注意が必要です。

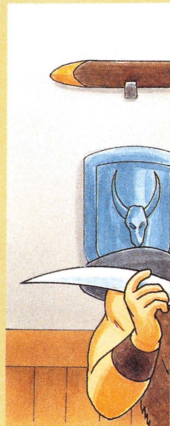
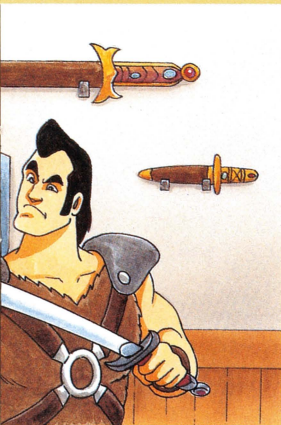
毒　針…毒に侵されて体力が徐々に減らされます。
爆　弾…いきなり爆発し、大幅に体力を失います。
感　電…マップ上に仕掛けられた高圧電流です。
とりもち…マップ上で突然動きがとれなくなります。
✚ボタンを連打して脱出して下さい。
幻　聴…宝箱に仕掛けられており、8時間は魔法を使えなくなってしまいます。
飢　餓…突然お腹がすいてしまいます。

8 町の様子

●町では多くの人が生活をしています。彼らの話を聞き、冒険に役立つ情報を集めて下さい。初めは黙っている人も、後で出直すと話してくれることもあるので、すぐにあきらめるのは禁物です。会話は、話したい人に接し、Ⓐボタンで行います。

また町にはいろいろな施設があり、冒険の準備やセーブ等が行えるようになっています。ゲーム開始時にいる〝森の町〟を例にとり紹介しておきましょう。

キッドの宿屋

眠くなったら宿屋に泊まりましょう。体力・魔力が最大まで回復し、すぐに翌朝7時からスタートします。泊まるだけで自動的にセーブも行ってくれます。

情報を集めたり装備を整えて、冒険に備えよう！

武器商店“ばくれつ屋”

武器や防具を売っています。心や魅力の値が高いと、定価より安く売ってくれます。営業時間は5～20時です。

なんでも屋“ぼんぼん”

主に生活用品を扱いますが、防具もおいています。不要アイテムの買い取りも行い、ここも心や魅力の高い人にはお得なお店です。5時開店、閉店は20時です。

聖なる寺院

経験値をレベルに換えてくれます。次のレベルアップに必要な経験値の量もここで教えてくれます。

魔道士の館

こちらは経験値と引き換えに、魔法の呪文を教えてくれます。

●このゲームではすべてのアイテム（道具から武器、お金に至るまで）に〝重さ〟があります。〝持てる重さ〟と〝使いこなせる重さ〟の範囲内で、上手に道具を手に入れたり、使ったりしていくことが、重要なポイントです。

持てる重さ、現在持っている重さを調べ、あといくら持てるか計算して買い物をしよう！

■持てる重さ

主人公がこの値を越えてアイテムを持ってしまうと、移動する速さが遅くなり、最悪の場合は動けなくなってしまいます。

冒険の途中でアイテムを手に入れることもあるので、多少の余裕をみておくとよいでしょう。なお、レベルが上がれば、持てる重さも増えてゆきます。

■使いこなせる重さ

この値は武器の装備に関わります。通常は武器を装備すると、その武器の攻撃値が主人公の基本攻撃値にプラスされて、修正攻撃値となります。ところが、その武器の重さが、使いこなせる重さを越えた場合、主人公はその武器の性能を活かすことができず、修正攻撃値は逆に基本攻撃値より低くなってしまいます。

主人公が成長しない限り、強力な武器も宝の持ちぐされ、というわけです。

■武器と防具

■武器

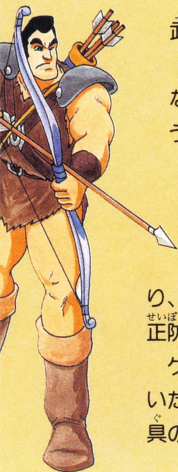
武器には剣やオノなど、手に持って直接敵を攻撃するものと、スリングや弓、やりのような飛び道具で敵を間接的に攻撃するものがあります。

①直接攻撃するための武器

剣やオノは直接手に持って戦うための武器です。武器の攻撃値が主人公の基本攻撃値に加えられ、修正攻撃値となるため、誰でも武器本来の性能を発揮させることができます（もちろん使いこなせる重さの範囲内で）。

②間接攻撃するための武器

これに対して間接攻撃用の武器、弓やスリング、やりなどの飛び道具ですが、これらは例外的に、主人公の基本攻撃値に関係なく、常に

直接攻撃する武器と間接攻撃できる武器がある！

武器の攻撃値がそのまま修正攻撃値となります。

したがって基本攻撃値の高い主人公が使っても、あまり効率が良くない場合も出てきますが、それでも離れたところから攻撃できるというのは、体力の低いキャラクターにはたいへんありがたいものです。

■防具

防具にはヨロイ・盾・カブトの3種類があります。それぞれの防具に防御値があり、主人公の基本防御値にプラスされて、修正防御値となります。

ゲームスタート当初は、持てる重さも低いため、全部は身に付けられません。他の道具のことも考えて買うようにしましょう。

□道　具

●冒険に必要なのは武器や防具ばかりでなく、道具なども欠かせません。ここではその一部を紹介しておきましょう。

お　金 と 両替機

お金には$10、$100、$1,000の３種類のコインがあります。両替機があれば、最も軽くなるように、コインを両替することができます。

傷　薬

体力を20ポイント回復します。

毒抜き

毒に侵された体を治療します。

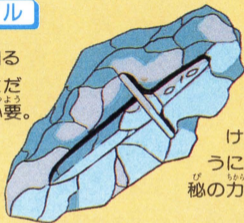
薬　草

魔力を20ポイント回復。

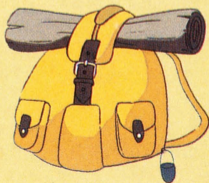
“持てる重さ”をオーバーしないように注意せよ

ランプとオイル

ランプは暗い所を明るくしてくれます。ただし燃料のオイルが必要。

戦士の石

攻撃力を高め、しかもⒶボタンを押しているだけで連射がきくようになるという、神秘の力を備えています。

キャンプの道具

どこでも泊まることができ、同時にセーブも行います。1個につき1回しか使えません。

VIPカード

コマンド(道具を使う)だけで、$10コインが大量にもらえるお得なカード。1日10回まで使えます。

10 魔法

●魔法を使うには「魔道士の館」で経験値を魔法に換えておくことが必要です。もちろん魔法を覚えていても、魔力がないと使うことはできません。な

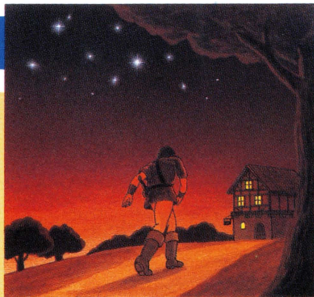
■すべてのクラスが使える魔法

名称	効果	MP
げんかく（幻覚）	画面内の敵に幻覚をみせ、自分に近付かせなくします。	3
げどく（解毒）	体内の毒を消し去ります。	5
じかん（時間）	時間を12時間、先に進ませます。	10
ちゆ（治癒）	傷ついた体力を回復させます。	15
しゅうとく（拾得）	宝箱を開けるときに使う魔法で、ワナを確実に外すことができます。	15
いどう（移動）	一瞬のうちに“森の町”へ戻れる魔法です。	30

お、僧侶と修道士は魔法をたくさん覚えられるだけでなく、引き換える経験値も他のクラスの半分ですみます。

■僧侶と修道士しか使えない魔法

名　称	効　果	MP
すいみん　（睡眠）	画面の敵すべてを、一定時間足どめします。	8
どんそく　（鈍足）	画面の敵すべての移動速度を、一定時間半減させます。	8
かいめつ　（潰滅）	画面にいる敵すべてに、大きなダメージをあたえます。	10
せんこう　（閃光）	一定時間、洞窟内を明るく照らし出します。	15
じゅうりょう（重量）	一定時間、持てる重さより25%多い重さまで、持つことができるようになります。	20
むてき　（無敵）	一定時間、無敵状態になります。	30

11 アドバイス

■規則正しい生活を送ろう！

時間によって主人公はいろいろな制約を受けますが、特に食事と睡眠は注意が必要です。食料の方は最低1食分、できれば昼と夜の2食分を持ち歩くようにし、睡眠は22時ぐらいを目安にしてとるようにしましょう。あまり早い時間に泊まってはお金もかかりますし、遅くなると危険が増してきます。規則正しい生活パターンを作り、効率良いプレイを目指しましょう。

■半キャラずらしをマスターしよう！

弾を撃ってくる敵は実にやっかいですが、敵の死角をつく半キャラずらしテクをマスターすれば、戦闘もグンと楽になります。写真のように、敵に対して主人公を半キャラ分ずらして攻撃させましょう。

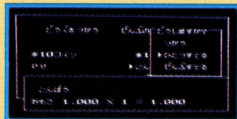
こんなことにも心を配って、冒険を進めていこう

■重さについてのアドバイス

少しでも強力な武器や防具を装備したいといっても、無理に持ちすぎるのはよくありません。敵を倒せばお金が手に入るし、アイテムを拾うこともあります。そういう事態を予想し、常に持てる重さには余裕をもたせておきましょう。

【対策一1】　序盤では持てる重さが、たいへん低いため、お金ですら持ちすぎることがあります。少しでも軽くするには、まず両替機を見つけることでしょう。金貨はみな同じ重さですから、ずいぶん持てる金額が違ってきます。

【対策一2】　もしも重要そうなアイテムを手に入れたために動きが遅くなってしまったら、防具のひとつや余った武器を捨ててでも持ち帰るようにしましょう。店で買えない物を優先するのです。

【対策一3】　どうしても物を捨てたくないなら、スピードを速くすれば、主人公も速く動けるようになります（重すぎると変わらないときもあります）。

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761